



Marine Faraguna



Evelien Monti

# SUSPECTO



4+



10min



1-5





Retrouvez la page du jeu et la règle en vidéo

Find the game's webpage and the rules in video

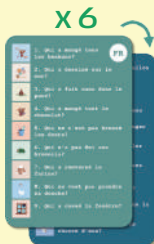
Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

Vind de webpagina van het spel en de spelregels in video

Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln als Video

# CONTENU - CONTENTS CONTENIDO - CONTENUTO INHOUD - INHALT





4+



10min



1-5



Wer hat alle Bonbons gegessen? Wer hat seine Suppe nicht aufgegessen? So viele Rätsel, die es zu lösen gilt, und so viele Schuldige, die entlarvt werden müssen. Arbeitet zusammen, nutzt eure Beobachtungsgabe und euer Zuhören, um die Täter all dieser Untaten zu finden.

**Ziel des Spiels:** den Schuldigen in jedem Fall entlarven.

### Spielvorbereitung:

Legt die Karten Verdächtiger und Fall in zwei verschiedene Stapel, mit der Seite Verdächtiger bzw. Fall sichtbar.

1. Wählt den Fall aus, den ihr lösen möchtet, und steckt ihn mit der sichtbaren Seite „Fall“ in die Geheimakte.

**Hinweis:** Die 18 Fälle haben einen ansteigenden Schwierigkeitsgrad. Es wird empfohlen, mit Fall 1 oder 2 zu beginnen.

2. Verkündet das begangene Vergehen und die Verdächtigen des Falls.
3. Nehmt alle Verdächtigen und legt sie mit der sichtbaren Seite „Verdächtiger“ in die Mitte des Tisches, nebeneinander und gut sichtbar für alle Spieler.



## Spielablauf:

Die Spieler eliminieren nach und nach die Verdächtigen, bis nur noch einer übrig bleibt – der Schuldige.

Der Spieler, der zuletzt einen Fall gelöst hat, beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.



Er oder sie liest den anderen Spielern deutlich die ersten 3 Hinweise auf der Fallkarte vor.

Alle Spieler gemeinsam müssen unter den Verdächtigen auf dem Tisch die Figur finden, die zu diesen 3 Hinweisen paßt. Sobald ein Spieler glaubt, die richtige Figur gefunden zu haben, zeigt er mit dem Finger auf die entsprechende Karte. Die Spieler überprüfen gemeinsam, ob es tatsächlich die richtige Figur ist und ob sie dieser Wahl zustimmen.

Wenn die Spieler nicht einverstanden sind, wird weitergesucht.

Wenn sie einverstanden sind, nimmt der nächste Spieler die Karte, dreht sie um und liest den anderen Spielern deutlich die 3 neuen Hinweise auf der Rückseite vor.



Und so weiter, bis nur noch ein Verdächtiger übrig bleibt.

## Rundenende:

Die Runde endet, wenn nur noch eine Verdächtigenkarte auf dem Tisch liegt. Holt dann die Fallkarte aus der Geheimakte und dreht sie um.



- Wenn beide Figuren identisch sind: **Bravo!** Ihr habt den Schuldigen entlarvt.
- Wenn die beiden Figuren unterschiedlich sind: **Falsch!** Der Schuldige ist noch auf freiem Fuß ... versucht es später noch einmal!

**Hinweis:** Wenn euch während der Runde die Hinweise nicht erlauben, den nächsten Verdächtigen zu identifizieren, ist irgendwo ein Fehler passiert ... beginnt die Runde von vorne!

## Beobachtungsvariante:

Das Ziel des Spiels bleibt dasselbe: den Schuldigen in jedem Fall entlarven.

## Spielvorbereitung:

1. Ein Spielleiter wird bestimmt. Die anderen Spieler sind die Ermittler.
2. Alle Verdächtigen werden mit der sichtbaren Seite „Verdächtiger“ in der Mitte des Tisches ausgelegt, nebeneinander und gut sichtbar für alle.
3. Der Spielleiter wählt eine Fallkarte, kündigt das begangene Vergehen an und dreht dann die Karte um, um den Schuldigen zu erkennen, ohne ihn den anderen Spielern zu verraten.

## Spielablauf:

Der Spieler, der zuletzt einen Fall gelöst hat, beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Der Ermittler stellt während seines Zuges dem Spielleiter eine Frage.

Der Spielleiter darf nur mit **JA** oder **NEIN** antworten.

Je nach Antwort entfernt der Ermittler die entsprechenden Verdächtigen vom Tisch.

*Beispiel:*

*Ermittler: Trägt der Schuldige einen Hut?*

*Spielleiter: Ja*

*-> Der Ermittler entfernt alle Verdächtigen, die keinen Hut tragen.*

*Dann ist der nächste Ermittler an der Reihe, eine Frage zu stellen.*

## Verdienste:

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Verdächtiger übrig bleibt. Der Spielleiter enthüllt dann den Schuldigen.

Wenn beide Figuren identisch sind: **Bravo!** Ihr habt den Schuldigen entlarvt.



## Credits:

**Autorin:** Marine Faraguna

**Illustratorin:** Evelien Monti

**Danksagung:** Kiwizou bedankt sich bei den Testern der Schule Saint-Exupéry in Bois Colombes und bei The Leslie, der Extremtesterin.